

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. KAJIAN PUSTAKA FOKUS PENGEMBANGAN

1. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media dapat digolongkan menjadi dua yaitu, media komunikasi dan media pembelajaran. Media komunikasi ialah media yang berisikan informasi, ide, atau gagasan berupa radio, gambar, video, televisi, majalah, Koran, poster dan yang lainnya. Media pembelajaran merupakan benda yang memiliki informasi tujuan instruksional atau memiliki maksud-maksud pengajaran.¹ Maksud pengajaran dapat berupa tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa. Kompetensi dasar dapat dijabarkan menjadi indikator-indikator pembelajaran.

Media pembelajaran digunakan dalam menjelaskan materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dimaksudkan agar siswa lebih mudah menangkap materi dan mampu mengolah informasi tersebut dengan lebih baik. Media pembelajaran dapat dibagi menjadi *dependent media* dan *independent media*. *Dependent media* merupakan media yang berperan sebagai alat bantu, sedangkan *independent media* merupakan media yang

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2015), ha. 4

berperan sebagai sumber belajar langsung siswa.² *Dependent media* dapat berupa benda, seperti peta, gambar, dan grafik. *Independent media* dapat berupa benda seperti torso dan video pembelajaran, manusia, dan peristiwa alam.

Berdasarkan pendapat tersebut, media pembelajaran merupakan wadah penyalur informasi yang memiliki unsur-unsur pendidikan seperti memuat tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pembentukan keterampilan dan sikap sesuai dengan tujuan pendidikan. Media pembelajaran dapat berperan sebagai alat bantu dan sebagai sumber belajar langsung siswa.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Materi pembelajaran yang bersifat abstrak sulit untuk direalisasikan sehingga siswa tidak dapat melihat, mendengar, atau memegang benda tersebut secara langsung. Namun, siswa dapat mempelajarinya dengan bantuan media pembelajaran. Media pembelajaran memberikan pengalaman belajar tidak langsung kepada siswa dalam mempelajari hal-hal yang abstrak.

Media pembelajaran memiliki manfaat yang baik bagi peserta didik. Menurut Pitler, dkk, *generally speaking, expository advance organizers can be*

² Rusman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi dan Komunikasi*, (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2012), ha. 60

*a very effective way to help students understand new content.*³ Media yang digunakan dalam proses pembelajaran sangat efektif untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang baru. Bagi peserta didik mempelajari materi yang belum dikenal merupakan sebuah kesulitan, namun dengan memanfaatkan media pembelajaran dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif.

Media pembelajaran dengan jenis tertentu memiliki fungsi yang khusus, seperti media berbasis audio dan visual seperti yang diungkapkan oleh Cunningham dan Allington, *when you can't provide the real thing in your classroom, looking to the media visual and auditory image is definitely the next best thing.*⁴ Media visual dan audio visual sangat tepat untuk memberikan gambaran substitutif bila guru tidak dapat menyediakan benda konkret. Media visual dapat menggambarkan wujud atau karakteristik benda yang belum diketahui oleh siswa. Demikian dengan audiovisual juga mampu memperdengarkan bunyi-bunyi yang belum dikenal oleh siswa.

Levie dan Lentz dalam Azhar mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi

³ Howard Pitler, dkk, *Using Technology With Classroom Instruction That Works*, (United States of America: Mid-continent Research for Education and Learning, 2007), ha. 82

⁴ Patricia M. Cunningham dan Richard L. Allington, *Classrooms That Work: They Can All Read and Write*, (Amerika: Pearson Education, 2007), ha. 95

afektif, (c) fungsi kognitif, dan (d) fungsi kompensatoris.⁵ Media pembelajaran mampu menarik perhatian siswa melalui gambar, suara, dan bentuk media. Gambar pada media pembelajaran dapat merangsang siswa untuk memiliki sikap tertentu yang berkaitan dengan materi pembelajaran dan membuat siswa lebih mudah untuk memahami makna kata atau simbol tertentu. Siswa yang lambat menerima pelajaran secara verbal akan lebih mampu menerima pelajaran dengan bantuan media pembelajaran visual.

Berdasarkan beberapa teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran membawa manfaat yang sangat baik bagi siswa, yaitu mampu merealisasikan hal-hal abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipelajari oleh siswa, mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan kemampuan afektif dan kognitif siswa dengan cara yang menyenangkan dan lebih efektif, serta mampu membantu siswa yang lebih lambat belajar secara verbal.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Teknologi telah lama dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran yang paling awal ialah percetakan dengan teknik mekanik, seperti pembuatan bahan ajar dan LKS berupa buku cetak atau modul. Setelah itu ditemukan teknologi audio

⁵ Arsyad, *op. cit*, ha. 20

visual, seperti video dan rekaman, lalu teknologi komputer dan pembelajaran interaktif. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu: (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.⁶

Ada lima jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yaitu (a) media visual, (b) media audio, (c) media audiovisual, (d) kelompok media penyaji, dan (e) media objek dan media interaktif berbasis komputer.⁷ Media visual ialah media yang menampilkan gambar bergerak, gambar diam atau simbol. Media audio memanfaatkan unsur suara seperti radio. Media audiovisual menggabungkan unsur gambar dan suara seperti video atau film. Kelompok media penyaji ialah media yang sering dimanfaatkan untuk menyajikan data atau informasi tertentu seperti bagan, grafik, dan multimedia untuk presentasi, Sedangkan media objek merupakan media yang dilihat dari ciri fisiknya seperti warna dan ukuran benda. Media interaktif berbasis komputer ialah media yang pembuatan serta penggunaannya memanfaatkan kecanggihan komputer.

⁶ *Ibid*, ha. 31

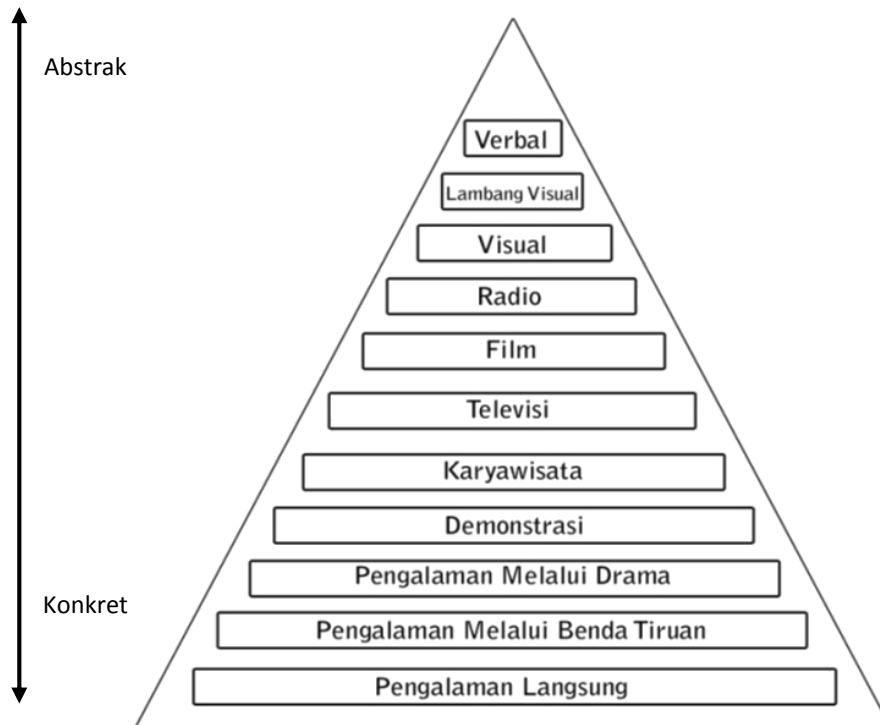
⁷ Rusman, dkk, *op. cit*, ha. 63

Secara umum media pembelajaran dapat digolongkan menjadi tiga, yaitu media visual, audio, dan audiovisual. Media visual berupa gambar, simbol, miniatur, grafik, atau bagan. Media audio berisikan bunyi atau suara seperti radio dan kaset lagu. Media audiovisual merupakan penggabungan dari media audio dan visual. Contoh media pembelajaran audiovisual ialah cd interaktif dan film dokumenter.

d. Pemilihan Media Pembelajaran

Menentukan media pembelajaran yang tepat bagi siswa dapat dilakukan dengan mempertimbangkan tingkatan pengalaman belajarnya. Kerucut pengalaman Edgar Dale dapat dijadikan sebagai pedoman untuk menentukan media pembelajaran yang tepat bagi siswa. Berikut ini adalah kerucut pengalaman Dale.⁸

⁸ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014), ha. 165



Bagan 2.1
Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Berdasarkan kerucut tersebut pengetahuan dapat berasal dari berbagai macam pengalaman. Pengalaman langsung akan membuat siswa memperoleh pengetahuan secara konkret. Sedangkan pengalaman tidak langsung membuat siswa memperoleh pengetahuan secara abstrak. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran.

Nana Sudjana dan Ahmat Rivai dalam Syaiful mengemukakan ada enam kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, yaitu, (a) ketepatan dengan tujuan pengajaran, (b) dukungan terhadap isi bahan pelajaran, (c) kemudahan memperoleh media, (d) keterampilan guru dalam menggunakannya, (e) tersedia waktu untuk menggunakannya, dan (f) sesuai dengan taraf berfikir siswa.⁹

Memilih media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran berdasarkan aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Kriteria ketercapaian aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan dimuat dalam indikator-indikator. Kebutuhan pemakaian media dapat dianalisa berdasarkan materi pembelajaran yang mencakup fakta, konsep, prosedural, dan metakognitif. Materi pada media pembelajaran harus relevan dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih harus memuat materi-materi yang koheren dengan tujuan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Media pembelajaran harus mudah didapatkan atau dibuat serta mudah digunakan sehingga tidak terjadi kesalahan saat pembelajaran yang dapat menghambat proses belajar. Kemudahan pemakaian media pembelajaran juga dipengaruhi oleh kualitas bahan dan tingkat keamanan media

⁹Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), ha. 132

pembelajaran bagi siswa. Waktu yang diperlukan untuk menggunakan media juga diperhatikan dan dilihat kesesuaiannya dengan mata pelajaran. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan berfikir siswa yaitu berfikir secara abstrak atau konkret.

Penggunaan media pembelajaran harus divariasikan. Menurut Gagne dan Briggs, *teachers often select and use a great variety of both print and non-print media materials.*¹⁰ Guru sering memadukan penggunaan media cetak dan media non-cetak sebagai media pembelajaran. Memilih media disesuaikan dengan kebutuhan belajar. Berikut ini adalah contoh pemilihan media pembelajaran secara lebih rinci dalam bentuk *checklist* yang disebut dengan format evaluasi media.¹¹

¹⁰Gagne, Robert M. dan Leslie J. Briggs, *Principles of Instructional Design*, (United States of America: Holt, Rinehart and Winston, 1992), ha. 173

¹¹ Arief S. Sadiman, dkk. *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2006), ha. 91

Tabel 2.1
Pemilihan Media Menurut Kontrol Pemakai

KONTROL MEDIA	Portabel	Untuk di rumah	Siap setiap saat	Terkendali	Mandiri	Umpan balik
Televisi	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak
Radio	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak
Film	Ya	Ya	Ya	Sulit	Sulit	Tidak
Video kaset	Tidak	Sulit	Ya	Ya	Ya	Tidak
Slide	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak
Film strip	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak
Audio kaset	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak
Piringan hitam	Tidak	?	Ya	Ya	Sulit	Tidak
Buku	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak
Teks program	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
Komputer	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Sulit	Ya
Permainan	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya

Berdasarkan format evaluasi media dapat dilihat bahwa permainan merupakan media dengan kontrol pemakai yang terbaik. Permainan mengandung aspek mobilitas yang tinggi, dapat diawasi guru serta memiliki umpan balik. Penggunaan yang dilakukan secara kelompok dapat melatih sikap siswa di dalam bersosialisasi seperti menghargai, kejujuran, dan

sportifitas. Selain sikap aspek pengetahuan juga dilatih seperti berlatih berfikir kritis untuk mengatur strategi dan berfikir secara cermat.

Pemilihan media juga harus diperhatikan berdasarkan prinsip-prinsip pengembangan dalam strategi instruksional. Salah satu komponen utama dalam menentukan strategi instruksional adalah media dan alat instruksional. Dasar pertimbangan yang dapat digunakan untuk menentukan media pembelajaran adalah (a) biaya pengadaan dan perawatan media, (b) kesesuaian media dengan metode instruksional, (c) sesuai dengan karakteristik peserta didik, (d) pertimbangan praktis, dan (e) ketersediaan suku cadang.¹² Biaya pengadaan dan perawatan media berkaitan dengan kemampuan guru atau sekolah dalam memperoleh media tersebut. Media pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa, seperti belajar dalam kelompok, belajar sambil bermain, atau belajar mandiri. Pertimbangan praktis media menyangkut kemudahan dalam penyimpanan, kemudahan dalam penggunaan, dan kualitas bahan media yang digunakan. Bahan media harus aman bagi siswa dan memiliki kualitas yang baik.

Media pembelajaran yang layak untuk digunakan dapat dievaluasi sesuai dengan aspek desain instruksional. Kriteria penilaian media pembelajaran berdasarkan aspek desain instruksional mencakup (a) terdapat

¹² Atwi Suparman, *Desain Instruksional Modern*, (Jakarta: Erlangga, 2012), ha. 266

tujuan pembelajaran, (b) sesuai dengan kurikulum, (c) materi sesuai dengan tujuan pembelajaran, (d) sesuai dengan strategi pembelajaran yang digunakan, (e) kedalaman materi, (f) mudah dimengerti, (g) sistematis, (h) ada contoh, (i) ketepatan alat evaluasi, dan (j) terdapat umpan balik.¹³ Pada media pembelajaran yang baik harus terdapat tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sehingga harus berpedoman pada kurikulum dan materi pada media pembelajaran relevan, konten media pembelajaran harus mudah dipahami dan mudah diaplikasikan sehingga harus disesuaikan dengan karakteristik siswa, serta melibatkan siswa secara aktif.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut terdapat berbagai jenis media yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Setiap media pembelajaran memiliki keunggulan dan kelemahan dilihat dari bentuk, cara pemakaian, efisiensi waktu, dan mobilitas. Memilih media pembelajaran yang layak digunakan dapat dilihat berdasarkan aspek desain instruksional, seperti memiliki tujuan pembelajaran yang jelas, kesesuaian materi dengan kurikulum, materi mudah dipahami oleh siswa, terdapat contoh atau pembahasan, dan terdapat umpan balik.

¹³ *Ibid*, ha. 268

2. Hakikat Media Pembelajaran Bahasa Inggris

a. Pengertian Media Pembelajaran Bahasa Inggris untuk *Young Learner*

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek yang dapat menunjang proses pembelajaran. Pada pendidikan sekolah dasar di Indonesia terdapat beberapa mata pelajaran seperti Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, IPA, IPS, SBdP, Matematika, PJOK, Bahasa Indonesia, dan Mulok. Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran muatan lokal yang terdapat di sekolah dasar. Pemanfaatan media pembelajaran untuk mata pelajaran bahasa Inggris dapat menunjang proses pembelajaran agar semakin menyenangkan dan efektif. *For many children, multimedia is very effective to help them understand new information.*¹⁴ Multimedia sebagai salah satu jenis media pembelajaran sangat efektif membantu siswa untuk memahami konsep pelajaran yang baru.

Pada usia sekolah dasar, anak-anak merupakan *young learner*. *Generally, students between the ages of two and eleven are young learners and the children aged 0 to four as very young learners.*¹⁵ Secara umum, anak berumur dua sampai sebelas tahun dikategorikan sebagai pembelajar muda dan anak berumur nol sampai empat tahun dikategorikan sebagai pembelajar

¹⁴ Pitler, *op.cit*, ha. 81

¹⁵ Jeremy Harmer, *Essential Teacher Knowledge*, (Amerika: Pearson Education, 2001), ha. 202

sangat muda. Karakteristik *very young learner* dan *young learner* sangat berbeda. Berdasarkan aspek perkembangan fisik, mental, dan sosial *young learner* telah mengalami kemajuan yang cukup pesat dibandingkan *very young learner*.

Kemampuan berfikir yang dimiliki oleh anak berusia 8 tahun berbeda dengan anak berusia 2 tahun. Anak berusia 2 tahun memberikan respon terhadap stimulus yang diterima olehnya. Anak-anak masih belajar mengembangkan kepekaan inderanya melalui stimulus. Tetapi anak berusia 8 tahun memiliki kemampuan berfikir yang lebih berkembang dengan kemampuan menyusun, mengklasifikasikan, mengorganisasikan, dan menggabungkan. Pemikiran anak berusia 8 tahun telah memasuki tahap berfikir secara konkret. Para *young learner* mampu belajar dan menyerap berbagai informasi yang ada di sekitarnya.

Media pembelajaran bahasa Inggris untuk *young learner* mempunyai peranan yang khusus. *It is important that the English teachers use media or realia in delivering the materials in order that the students are able to understand easily. The media help the teacher render the materials and help the students comprehend the given materials.*¹⁶ Bagi guru Bahasa Inggris penggunaan media sangat penting, bagi guru media pembelajaran dapat

¹⁶ Sukarno. *Teaching English To Young Learners And Factors To Consider In Designing The Materials*. Ejournal Yogyakarta State University Vol.5 No.1 ISSN 18298028, 2008, ha. 60

memudahkan guru untuk menyampaikan materi pelajaran dan bagi siswa media membantu siswa untuk menerima pelajaran secara komprehensif. Hal ini berkaitan dengan karakter belajar siswa yang cenderung lebih mampu menerima hal konkret dibandingkan hal abstrak.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bahasa Inggris untuk *young learner* ialah media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran bahasa Inggris dengan memperhatikan taraf berfikir siswa serta karakteristik siswa sebagai pembelajar muda. Salah satu karakteristiknya ialah sebagai pembelajar muda siswa belajar secara konkret dan belajar secara aktif.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran Bahasa Inggris untuk *Young Learner*

Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, karakteristik siswa, dan kebutuhan siswa. Media pembelajaran untuk bahasa Inggris harus dapat mengakomodir tujuan pembelajaran bahasa Inggris, seperti meningkatkan kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris, meningkatkan kemampuan membaca dalam bahasa Inggris, atau dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang kosa kata. Materi yang terdapat di dalam media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran serta sesuai dengan indikator pembelajaran. Media pembelajaran untuk *young learner* harus memperhatikan karakter siswa serta

taraf berfikir siswa agar media pembelajaran tersebut dapat berfungsi secara maksimal.

Media pembelajaran bahasa Inggris untuk *young learner* dapat dikategorikan sesuai dengan tujuan pembelajarannya, seperti media untuk meningkatkan *listening skill*, *speaking skill*, *reading skill*, dan *writing skill*, dan media untuk meningkatkan pengetahuan *vocabulary*. Contoh media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan ialah *flash card*, *pocket chart*, *flannel board*, *games*, dan lagu-lagu.

Flash card merupakan sebuah kartu yang memuat tulisan atau gambar pada sisinya. Guru dapat membacakan kalimat pertanyaan dan siswa menebak gambar pada *flash card*. Media pembelajaran ini dapat menambah kosa kata dan meningkatkan kemampuan berbicara. *Pocket chart* merupakan sebuah rangkaian kartu-kartu yang disusun sejajar dan dapat digerakkan. Siswa belajar menyusun kalimat yang benar dengan cara menggeser atau mengganti kata yang terdapat di dalam rangkaian. *Flannel board* merupakan bentuk-bentuk benda yang terbuat dari kain flannel. Guru dapat meminta siswa untuk mengangkat benda yang disebutkan oleh guru dalam bahasa Inggris. *Flannel board* dapat melatih kemampuan menyimak siswa serta menambah pengetahuan kosa kata siswa tentang benda-benda atau angka.

Lagu dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Beberapa jenis lagu dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan siswa serta materi pelajaran, seperti untuk mempelajari alfabet dalam bahasa Inggris guru dapat menyanyikan lagu “A B C D”. Menyanyikan lagu juga dapat disertai dengan gerakan sehingga siswa dapat memahami makna lagu dengan lebih mudah. Lagu-lagu juga dapat dimodifikasi menjadi sebuah permainan. Guru dapat berhenti menyanyikan lagu secara tiba-tiba dan meminta siswa untuk duduk saat lagu berhenti, siswa yang tidak mendapatkan bangku dinyatakan kalah.

Pengalaman belajar yang menyenangkan dapat diperoleh melalui bermain. Permainan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris untuk *young learner*. Ada beberapa jenis permainan, seperti *ABC phonetic games, letter jump, alpha angels, dan red light and green light*.¹⁷ Permainan yang ada di lingkungan sekitar juga dapat diadaptasikan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris, seperti ular tangga dan tebak-tebakan.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bahasa Inggris untuk *young learner* dapat berupa benda visual, benda audio, benda audio-visual, permainan, lagu, serta aktivitas fisik. Media pembelajaran juga dapat memanfaatkan lingkungan di sekitar siswa.

¹⁷ Lori Goodman dan Lora Myers, *Word Play*, (United States of America: McGraw-Hill, 2004), ha. 24

3. Hakikat *Direct Method*

a. Pengertian *Direct Method*

Metode pembelajaran dibutuhkan dalam sebuah kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran bahasa memiliki metode-metode pembelajaran yang khusus salah satunya ialah metode langsung. *The direct method is a method of language teaching.*¹⁸ *Direct method* atau metode langsung merupakan salah satu metode dalam pengajaran bahasa.

Pada pembelajaran dengan *direct method* atau metode langsung, siswa belajar melalui proses interaksi secara langsung dalam bahasa sasaran secara menyeluruh, dalam hal ini bahasa Inggris. Guru melakukan pengajaran dengan menggunakan kalimat dan kosa kata sehari-hari dalam bahasa Inggris. Pada metode langsung yang ditekankan ialah pengajaran bahasa secara lisan sementara bahasa tulis dipelajari kemudian pada tahap selanjutnya.¹⁹ Berdasarkan pendapat ini, pengajaran bahasa dengan metode langsung mengutamakan penguasaan kemampuan berkomunikasi seperti berbicara dan menyimak. Setelah siswa mampu berbicara dengan benar, siswa dapat belajar menuliskan kalimat atau kosa kata.

¹⁸ Bambang Setiyadi, *Teaching English As a Foreign Language*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), ha. 44

¹⁹ Bambang Kaswanti Purwo, *Pragmatik dan Pengajaran Bahasa*, (Yogyakarta: Kanisius, 1990), ha.44

Salah satu contoh implementasi metode langsung pada pembelajaran di kelas menurut Titone dalam Setiyadi adalah *demonstrate, act, ask questions, use sentences, make students speak much, and speak normally*.²⁰ Guru tidak memberikan terjemahan melainkan mendemonstrasikan, tidak menjelaskan melainkan memperagakan, lebih banyak bertanya pada siswa, mengungkapkan sebuah kalimat dibandingkan sebuah kata, pembelajaran berorientasi pada siswa, dan berbicara dengan intonasi yang tepat.

Pembelajaran dengan metode langsung bermula dengan pengenalan benda-benda yang ada di sekitar siswa.²¹ Siswa dapat lebih mudah memahami kalimat guru bila konteks kalimat tersebut dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, seperti berhubungan dengan tempat tinggal siswa atau kebiasaan siswa. Bila menggunakan alat bantu gambar, maka gambar tersebut disesuaikan dengan keadaan siswa. Pengalaman langsung yang dimiliki siswa membuat siswa lebih mudah menginterpretasikan kalimat yang diucapkan oleh guru atau gambar yang diberikan oleh guru.

Pengajaran tata bahasa bukan merupakan pokok pengajaran dalam metode ini. Siswa lebih ditekankan untuk memahami makna dari bahasa target dibandingkan untuk memahami struktur tata bahasa yang benar. *Grammar*

²⁰ Setiyadi, *op.cit*, ha. 51

²¹ Iskandarwassid, *Strategi Pembelajaran Bahasa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), ha. 60

*rules are not explicitly taught; rather, they assumed to be learned through practice.*²² Pengajaran tata bahasa tidak secara eksplisit diajarkan melainkan melalui berbagai latihan dan aktivitas.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *direct method* merupakan salah satu metode dalam pembelajaran bahasa. Pada pembelajaran yang menerapkan *direct method*, pembelajaran dilakukan dengan cara berkomunikasi secara lisan dalam bahasa target secara menyeluruh melalui aktivitas, terdapat bantuan gambar, ilustrasi, atau benda konkret untuk memudahkan siswa memahami bahasa target, dan pembelajaran tata bahasa dipelajari secara induktif sehingga siswa harus terlebih dahulu memahami makna bahasa target.

b. Prinsip-prinsip *Direct Method*

Direct method merupakan metode pembelajaran bahasa yang mengutamakan latihan berkomunikasi secara lisan dalam bahasa target dengan bantuan alat penunjang, seperti gambar dan benda konkret sehingga siswa mampu memahami makna bahasa target secara konstruktif. Pemahaman yang terbentuk secara konstruktif dapat membuat siswa memiliki pengertian yang dalam dan mudah untuk diingat terhadap makna bahasa

²² Omaggio, *op.cit*, ha. 58

target. Implementasi *direct method* pada pembelajaran bahasa Inggris harus memperhatikan prinsip-prinsip yang dimiliki oleh *direct method* agar proses pembelajaran dapat berjalan secara maksimal.

*Principles of direct method are oral teaching, inhibition of mother tongue, the speech unit, inductive teaching of grammar, value of phonetics admitted, and creation of the direct bond.*²³ Dalam metode langsung prinsip utama pembelajaran bahasa ialah dengan mengkomunikasikannya secara langsung sehingga yang terlebih dahulu dipelajari adalah kemampuan berbicara dan teknik translasi tidak diperkenankan sehingga untuk menjelaskan makna kalimat dilakukan dengan cara memeragakan atau dengan bantuan gambar. Siswa belajar mengucapkan kalimat secara utuh bukan kosa kata yang terpisah, pembelajaran tentang *grammar* dipelajari secara induktif, serta teknik pengucapan kosa kata juga harus diperhatikan dan dilakukan dengan benar.

*The direct method is characterized by the use of the target language as a means of instruction and communication in the language classroom, and by the avoidance of the use of the first language and of translation as a technique.*²⁴ Karakter metode langsung ialah menggunakan bahasa target

²³ Biswanath Mahapatra, *Direct Method and L2 Learning The Reform Movement*, New Man International Journal of Multidisciplinary Studies Vol.1 No.11 , ISSN 23481390, 2014, ha. 112

²⁴ Cagri Tugrul Mart. *The Direct Method: A Good Start To Teach Oral Language*. International Journal of Academic Research in Business and Social Science Vol. 3 No.11, ISSN 22226990, 2013, ha. 182

sebagai alat berkomunikasi dan pemahaman makna bahasa target tidak dilakukan dengan teknik translasi, serta tidak menggunakan bantuan dari bahasa ibu. Komunikasi yang dilakukan di dalam kelas terjadi secara dua arah yakni dari sisi guru dan murid.

Bahasa target dipelajari secara oral tanpa menggunakan translasi bahasa ibu. *Language is primarily spoken, not written, and reading and writing may be given from the start but they are given after the students practice using the language orally.*²⁵ Belajar bahasa melalui berbicara, bukan menulis, membaca dan menulis dapat dipelajari sejak awal, namun setelah siswa belajar berbicara dalam bahasa target.

Menurut Richards dan Rodgers dalam Tarigan, metode langsung memiliki ciri utama, yaitu (a) pengajaran dilakukan dalam bahasa sasaran, (b) kosa kata yang diajarkan dekat dengan keseharian siswa, (c) keterampilan berkomunikasi dibangun secara bertahap dan dalam kelas kecil, (d) tata bahasa diajarkan secara induktif, (e) kosa kata diajarkan melalui demonstrasi atau gambar, (f) melatih kemampuan berbicara dan menyimak, dan (g) perhatian pada ucapan dan tata bahasa yang tepat.²⁶

Pembelajaran dengan metode langsung berisikan aktivitas yang bersifat berpusat pada siswa dan melibatkan siswa secara aktif. Pemanfaatan media berupa gambar, benda konkret, atau gerakan-gerakan merupakan hal yang

²⁵ Setiyadi, *op.cit*, ha. 48

²⁶ Henry Guntur Tarigan, *Metodologi Pengajaran Bahasa 1*, (Bandung: Angkasa, 2009), ha. 99

wajib karena dapat meningkatkan pemahaman siswa akan kosa kata yang sedang dikenalkan.

Prinsip *direct method* yang berikutnya ialah, pembelajaran dilakukan dalam sebuah aktivitas yang melibatkan siswa secara aktif. *The characteristics of direct method are high contact frequency, naturally use sentences patterns, visual materials, use activities, and less-efficiency of reciting many vocabulary in a short term.*²⁷ Pada metode langsung terdapat hubungan komunikasi secara dua arah, menggunakan kalimat dalam menyampaikan makna tertentu bukan berupa kata yang diberikan secara terpisah, ditunjang dengan unsur visual seperti gambar atau peragaan, terdapat aktivitas yang merangsang siswa belajar aktif, serta siswa tidak dipaksakan untuk memahami terlalu banyak makna bahasa yang baru dalam waktu yang singkat.

Pada metode langsung, instruksi atau pertanyaan yang diberikan diucapkan dalam sebuah kalimat dan penjelasan tentang makna instruksi tersebut tidak dalam bentuk translasi melainkan keterangan yang ditunjang dengan alat peraga, seperti gambar, gerakan, atau benda nyata. *Definitions of new vocabulary are given via paraphrases in the target language, or by miming*

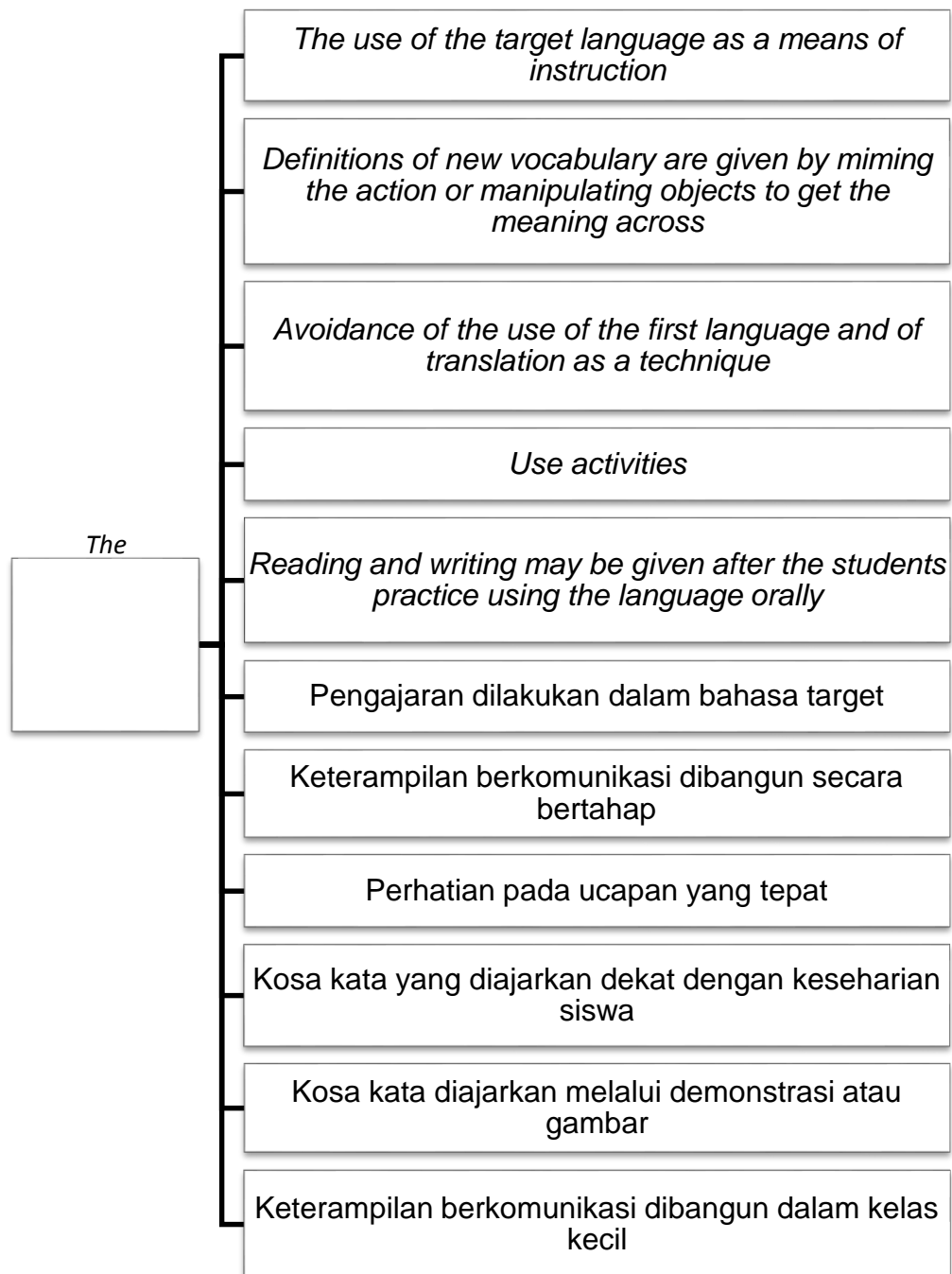
²⁷ Han Kwang Chen. *Analysis of English Cognitive Direct Method From the Perspective of Knowledge Management*. The Journal of Human Resource and Adult Learning Vol. 7 No.2, ISSN 18172105, 2011, ha. 77

*the action or manipulating objects to get the meaning across.*²⁸ Makna dari kosa kata diperoleh melalui penjelasan dalam bahasa target, atau melalui peragaan atau memanipulasi objek. Penggunaan bahasa ibu tidak diperkenankan dalam metode langsung.

Metode langsung identik dengan pengajaran fonetik. Menurut Mackey, *these sounds were used in sentences whose meaning was taught through pictures and definitions, aided by the gestures and ingenuity of the teacher.*²⁹ Bunyi-bunyian digunakan dalam kalimat yang memiliki makna yang diajarkan melalui gambar dan pengertian atau kalimat penjelas yang dibantu dengan gerak tubuh guru. Pemahaman metode pembelajaran bahasa dengan metode langsung harus dipahami oleh guru. Konsep pembelajaran dengan metode langsung dapat dijabarkan dengan karakteristik yang dimiliki oleh metode langsung.

²⁸ Alice C. Omaggio, *Teaching Language in Context Second Edition*, (Boston: Heinle and Heinle Publishers, 1993), ha. 57

²⁹ William Francis Mackey, *Language Teaching Analysis*, (Essex: Longman Group Ltd, 1981), ha. 145



Bagan 2.2

Prinsip-prinsip *Direct Method*

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip pada *direct method* diantaranya adalah pembelajaran dilakukan dalam bahasa target, berisi instruksi sebagai pengenalan bahasa target, terdapat instruksi untuk menirukan gerakan tertentu, terdapat komunikasi dua arah untuk melatih siswa berbicara dalam bahasa target, pembelajaran bahasa target dilakukan tanpa teknik translasi, terdapat ilustrasi atau alat peraga yang menunjang, terdapat aktivitas yang berpusat pada siswa, kosa kata yang dipelajari mudah dikenali atau dekat dengan lingkungan siswa, terdapat simbol fonetik sebagai petunjuk cara membaca dalam bahasa Inggris yang tepat, pembelajaran dilakukan dalam kelompok kecil, dan terdapat latihan menulis setelah melakukan latihan berbicara.

c. *Board Game* Berbasis *Direct Method*

Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk menunjang proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. *Board game* merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Board game* sangat sesuai bila dijadikan salah satu media pembelajaran bagi siswa sekolah dasar, sebab siswa menyukai aktivitas bermain dan permainan dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan.

Board game dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan berdasarkan prinsip-prinsip *direct method*. Prinsip-prinsip *direct method* yang digunakan dalam mengembangkan *board game* sesuai dengan yang telah dijelaskan sebelumnya, yaitu pembelajaran dilakukan dalam bahasa Inggris secara utuh, terdapat instruksi sebagai pengenalan bahasa Inggris, terdapat instruksi untuk menirukan gerakan tertentu, pembelajaran bahasa Inggris dilakukan tanpa teknik translasi, terdapat gambar atau ilustrasi yang memudahkan siswa untuk memahami makna bahasa Inggris, terdapat aktivitas yang berpusat pada siswa, kosa kata yang ingin dikenalkan dekat dengan lingkungan sekitar siswa, terdapat cara membaca bahasa Inggris yang benar, dilakukan pada kelompok atau kelas kecil, melatih kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris, serta terdapat aktivitas untuk belajar menulis bahasa Inggris dengan cara yang benar.

Berdasarkan hal tersebut pada pengembangan *board game of occupation* berbasis *direct method* ini, seluruh komponen permainan menggunakan bahasa Inggris, terdapat instruksi atau perintah dalam bahasa Inggris, terdapat instruksi untuk memeragakan serta menebak dalam bahasa Inggris, tidak terdapat translasi atau petunjuk dalam bahasa Indonesia, terdapat gambar yang diilustrasikan dekat dengan kehidupan siswa, permainan dilakukan dalam kelompok kecil, permainan dilakukan secara

mandiri oleh siswa, terdapat cara membaca kosa kata dalam bahasa Inggris yang benar dan terdapat aktivitas untuk belajar menulis kosa kata bahasa Inggris dengan cara yang benar.

4. Hakikat Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris Kelas III SD

a. Pengertian Pembelajaran

Menurut Winkel dalam Siregar, pembelajaran adalah pengaturan dan penciptaan kondisi-kondisi ekstern sedemikian rupa, sehingga menunjang proses belajar siswa dan tidak menghambatnya.³⁰ Kondisi ekstern yang dimaksudkan ialah perencanaan terhadap pendekatan, metode, strategi, hingga media yang digunakan di dalam proses belajar. Perencanaan dibutuhkan agar proses belajar berjalan maksimal.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Säljö terdapat lima kategori dalam pembelajaran, yaitu (a) pembelajaran sebagai sebuah peningkatan kuantitatif, (b) pembelajaran sebagai proses mengingat, (c) pembelajaran sebagai proses mendapatkan fakta, keterampilan, dan metode yang bisa dikuasai, (d) pembelajaran sebagai proses memahami makna, dan (e) pembelajaran sebagai proses penafsiran suatu realitas.³¹

³⁰ Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), ha. 12

³¹ Mark K. Smith, *Teori Pembelajaran dan Pengajaran*, (Jogjakarta: Mirza Media Pustaka, 2009), ha. 32

Pemahaman akan pembelajaran tidak dapat dicapai oleh sebuah pengertian saja, tetapi dibangun oleh beberapa aspek. Pada proses pembelajaran siswa dapat mengembangkan aspek pengetahuan yang dimilikinya, seperti kemampuan menghitung, menulis, dan berbicara. Pengembangan tersebut terjadi berulang-ulang sehingga siswa merekam dan membangun konsepsi terhadap pengetahuan baru yang ia terima. Pembelajaran yang bermakna terjadi karena siswa dapat menemukan sendiri atau mengkonstruksikan sendiri fakta yang ia terima.

Menurut Gage dan Berlier dalam Iskandar, terdapat tujuh prinsip pembelajaran yang berlaku secara general, yaitu (a) pemberian perhatian dan memotivasi siswa, (b) keaktifan, (c) keterlibatan langsung, (d) pengulangan, (e) tantangan, (f) balikan dan penguatan, dan (g) perbedaan individu.³² Dalam proses pembelajaran guru dituntut untuk merancang serta memanfaatkan strategi dan media pembelajaran yang variatif agar siswa merasa tertarik terhadap materi yang akan dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa adalah pembelajar aktif sebab mereka memiliki dorongan atau motivasi untuk berbuat sesuatu, memikirkan sesuatu, mengkonstruksinya, dan menyimpulkannya. Oleh sebab itu

³² Iskandar Agung, *Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran bagi Guru*, (Jakarta: Bestari Buana Murni, 2010), ha.27

pembelajaran tidak berpusat pada guru melainkan pada siswa sebab peran guru ialah sebagai fasilitator, motivator, dan administrator.

Berdasarkan faktor keaktifan siswa, maka pembelajaran sebaiknya melibatkan siswa secara langsung, seperti memberikan kesempatan bagi siswa untuk memberikan argumentasinya, memberikan kesempatan bagi siswa untuk mencoba sendiri hal-hal yang baru, dan mempercayakan siswa untuk menyelesaikan masalah yang terjadi (*problem solving based learning*). Keterlibatan siswa secara langsung dapat membangun skema baru yang merupakan penggabungan antara pengalaman siswa dan pengetahuan yang ia peroleh, sehingga pengetahuan siswa akan suatu konsep menjadi utuh dan

Dalam mempelajari pengetahuan yang baru, pengulangan sangat penting untuk dilakukan. Pada proses pembelajaran yang pertama siswa baru mengenali dan mendapatkan konsepsi materi. Bila tidak ada pengulangan, materi yang didapatkan siswa menjadi kurang bermakna dan mudah dilupakan oleh siswa. Mengulang materi pembelajaran dapat memperdalam materi pembelajaran dan membuat siswa memahami pentingnya belajar materi tersebut.

Faktor tantangan, balikan, dan penguatan sangat mempengaruhi satu dan yang lainnya. Penambahan tingkat kesulitan atau pengembangan materi akan membuat siswa tertantang untuk mempelajarinya serta akan memberikan

umpan balik yang intens. Rasa percaya diri siswa dapat timbul bila guru memberikan penguatan yang tepat. Bila terjadi kesalahan, guru dapat memberikan penguatan negatif dan bila siswa menjawab benar, guru dapat memberikan penguatan positif.

Prinsip perbedaan individu dalam pembelajaran sangat penting sebab hal ini menyangkut cara belajar dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hal ini pemilihan metode belajar dapat divariasikan agar dapat menjangkau seluruh kebutuhan belajar siswa. Guru dapat mempertimbangkannya berdasarkan gaya belajar kinestetik, audio, visual, dan audio visual.

Berdasarkan penjabaran di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran ialah suatu perencanaan terhadap aspek-aspek yang berkaitan dengan proses belajar. Pembelajaran juga dapat dipandang sebagai proses menemukan pengetahuan dan keterampilan baru melalui pengamatan, pengulangan, dan aktivitas fisik yang merangsang motorik individu.

b. Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar

Kosakata merupakan salah satu hal yang penting dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. Tujuan pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar yang paling utama ialah penguasaan dan pemahaman kosakata

kata untuk menunjang empat keterampilan berbahasa Inggris.³³ Keterampilan berbahasa Inggris mencakup keterampilan *speaking* (berbicara), keterampilan *listening* (menyimak), keterampilan *reading* (membaca), dan keterampilan *writing* (menulis). Pemahaman dan penguasaan kosa kata diperlukan untuk menunjang ke-empat keterampilan berbahasa tersebut. Selain membutuhkan pemahaman dan penguasaan, siswa diharapkan memiliki banyak kosa kata sehingga siswa dapat belajar berkomunikasi dengan kosa kata yang berbeda-beda menyesuaikan dengan konteks kalimat yang digunakan.

Mempelajari kosa kata pada tingkat sekolah dasar harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki oleh siswa agar pembelajaran kosa kata dapat diterima dengan baik oleh siswa. Pada usia sekolah dasar, siswa cenderung aktif, suka bermain, suka berkompetisi, mudah bosan, menyukai hal-hal baru, dan mudah meniru sesuatu. Selain memperhatikan karakteristik siswa, pembelajaran kosa kata harus bersifat kontekstual agar siswa mudah memahami makna kosa kata dan dengan mudah mengkorelasikannya di dalam kehidupan sehari-hari. *The words we know best and remember longest are those we have had real, direct experience with. Teachers who want to build student's vocabularies are always looking for ways to introduce words with real*

³³ Herlina dan Nidya Chandra M.U., *Teaching English to Students of Elementary School*, (Jakarta: 2018), ha. 62

things.³⁴ Makna kosa kata yang dapat dipahami dengan mudah serta diingat dengan baik dan lama adalah kosa kata yang memiliki hubungan dengan pengalaman langsung seseorang. Seorang guru yang ingin membangun kemampuan kosa kata siswanya dapat mengenalkannya melalui benda-benda yang nyata.

Pembelajaran kosa kata bahasa Inggris di SD diberikan secara kontekstual serta kosa kata tersebut banyak ditemukan dalam kegiatan sehari-hari siswa.³⁵ Siswa sekolah dasar merupakan pembelajaran pemula sehingga siswa memiliki keterbatasan dalam kosa kata. Pembelajaran kosa kata yang dibangun secara kontekstual dapat membantu siswa memahami makna kosa kata sebab siswa dapat langsung mengintegrasikannya dengan kehidupan siswa sehari-hari. Siswa dapat lebih mudah mengingatnya karena siswa sering melihat wujud nyata dari kosa kata tersebut.

Terdapat beberapa teknik atau strategi untuk mengajarkan kosa kata kepada siswa sekolah dasar, seperti dengan permainan atau dengan bantuan gambar. Menurut Brewster, Ellis, dan Girard terdapat beberapa teknik untuk mengajarkan kosa kata *(a) using objects, (b) drawing, (c) using illustration and pictures, (d) contrasts, (e) mime, expressions, and gestures, (f) guessing from*

³⁴ Cunningham, *op.cit.*, ha. 92

³⁵ Herlina, *op.cit.*, ha. 63

context, (g) *eliciting*, dan (h) *translation*.³⁶ Penggunaan benda nyata, gambar, atau ilustrasi dapat menjadi pilihan teknik pembelajaran kosa kata untuk siswa sekolah dasar. Memperagakan dan mengekspresikan sesuatu juga dapat dijadikan cara membelajarkan kosa kata dengan dikombinasikannya melalui sebuah permainan atau aktivitas.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kosa kata merupakan hal yang penting untuk dipelajari di usia sekolah dasar sebab kosa kata menjadi dasar untuk ke-empat keterampilan berbahasa Inggris. Pembelajaran kosa kata bahasa Inggris bagi siswa sekolah dasar harus memperhatikan karakteristik siswa serta pembelajaran harus dilakukan secara kontekstual. Hal tersebut dimaksudkan agar siswa dapat memahami kosa kata dengan lebih mudah.

c. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas III SD

Salah satu dasar pembelajaran bahasa Inggris di kelas III SD adalah Permendiknas nomor 23 tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan (SKL). Berikut ini standar kompetensi lulusan mata pelajaran bahasa Inggris kelas III SD:

- (1) Mendengarkan: Memahami instruksi, informasi, dan cerita sangat sederhana yang disampaikan secara lisan dalam konteks kelas, sekolah, dan lingkungan sekitar,
- (2) Berbicara: Mengungkapkan makna

³⁶ Mofareh Alqahtani. *The Importance of Vocabulary in Language Learning and How to be Taught*. International Journal of Teaching and Education Vol. 3 No. 3, 2015, ha.26

secara lisan dalam wacana interpersonal dan transaksional sangat sederhana dalam bentuk instruksi dan informasi dalam konteks kelas, sekolah, dan lingkungan sekitar, (3) Membaca: Membaca nyaring dan memahami makna dalam instruksi, informasi, teks fungsional pendek, dan teks deskriptif bergambar sangat sederhana yang disampaikan secara tertulis dalam konteks kelas, sekolah, dan lingkungan sekitar, dan (4) Menulis: Menuliskan kata, ungkapan, dan teks fungsional pendek sangat sederhana dengan ejaan dan tanda baca yang tepat.³⁷

SKL tersebut menjadi pedoman dalam pengembangan pembelajaran bahasa Inggris di kelas III SD. Pelajaran bahasa Inggris kelas III SD dibagi menjadi 2 semester yaitu semester ganjil dan semester genap. Pada setiap semester terdapat 5 materi utama. Muatan materi pokok pada semester ganjil mencakup *Food and Drink* (makanan dan minuman), *Occupation* (pekerjaan), *Family* (keluarga), *Parts of the Body* (anggota tubuh), dan *Clothing* (jenis-jenis pakaian), sementara muatan materi pokok pada semester genap mencakup *Month and Age* (nama bulan dan umur), *Time* (waktu), *Activities in Park* (kegiatan di taman), *Public Places and Simple Direction* (nama tempat umum dan arah), dan *Things at the Office* (alat-alat kantor).

Setiap muatan materi memiliki topik, tujuan pembelajaran, ungkapan yang mewakili topik, kompetensi kemampuan berbahasa yang mencakup menyimak, berbicara, menulis, dan membaca. Pada muatan materi tertentu

³⁷ Mimin Haryati, *Model & Teknik Penilaian Pada Tingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2009), ha. 285

dilengkapi dengan aktivitas menggambar, mewarnai, bernyanyi, atau permainan kata.

5. Karakteristik Siswa Kelas III SD

Di Indonesia pembagian kelas di sekolah dasar dibagi menjadi enam kelas yang dapat diklasifikasikan menjadi dua kelompok, yakni kelas rendah dan kelas tinggi. Siswa kelas tiga sekolah dasar termasuk ke dalam kelas rendah. Pada umumnya siswa di kelas rendah berusia 6-9 tahun. Anak pada usia ini memiliki karakteristik yang unik, mereka senang bermain, bergerak, berkelompok, dan melakukan sesuatu secara langsung, oleh karenanya guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan³⁸.

Hal tersebut sesuai dengan teori Piaget yang menyebutkan bahwa anak adalah pembelajar yang aktif dan suka mengorganisasi apa yang dipelajari dari pengalamannya.³⁹ Para siswa tidak hanya pasif menerima informasi-informasi yang diberikan oleh guru. Anak-anak menyukai hal-hal yang dapat diselidiki, dirasakan, dicoba, dan anak-anak senang untuk mengungkapkan kebenaran suatu hal. Dengan pembelajaran yang aktif, siswa mampu membuat gambaran

³⁸ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), ha. 35

³⁹ *Ibid*, ha. 98

konsep-konsep menjadi sesuatu yang lebih nyata dan bermakna bagi kehidupannya.

Siswa sekolah dasar juga memiliki karakteristik yang suka bermain dan berkelompok. *The characteristics of elementary students are love playing, like moving, enjoy working in groups, and do or act out things directly.*⁴⁰ Karakteristik siswa sekolah dasar ialah suka bermain, suka bergerak, suka berkelompok, dan suka mencari tahu secara aktif. Siswa sekolah dasar pada umumnya bersifat dinamis dan aktif.

Menurut Patterson, *in stage 1 (7 and 8 years of age), children learn to translate letters into sounds and words, in a process usually called "sounding out words"*.⁴¹ Pada tahap pertama yaitu sekitar usia 7-8 tahun, anak-anak belajar untuk mengetahui pengucapan dan penulisan suatu kata dengan benar melalui suatu aktivitas yang dikenal dengan "*sounding out words*". Aktivitas "*sounding out words*" banyak dilakukan karena anak-anak pada rentang usia ini belum memahami makna suatu kata secara utuh, sehingga sering terjadi kesalahan pemakaian kata pada kalimat tertentu.

Siswa kelas III SD pada umumnya berusia 7-8 tahun. Pada usia ini siswa sangat gemar bermain karena dengan bermain membuat siswa menjadi

⁴⁰ Rusiana dan Nuraeningsih. *Teaching English To Young Learners Through Traditional Games*. Journal Unnes Vol. 5 No.1, ISSN 18580165, 2016, ha. 195

⁴¹ Charlotte J. Patterson, *Child Development*, (New York: McGraw-Hill, 2008), ha. 417

aktif dan dapat mengeksplorasi berbagai hal. Bila dilihat dari sudut pandang perkembangan bahasa, pada usia ini anak-anak seringkali salah menempatkan kata ke dalam kalimat yang disebabkan kemiripan bunyi kata tersebut.

6. Implementasi *Board Game* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

a. Hakikat *Board Game*

Board game atau permainan papan merupakan salah satu jenis permainan.⁴² Permainan papan merujuk pada bentuk dan bahan permainan yang dibuat dari bahan seperti kayu, kardus, triplek atau plastik. Pada umumnya berbentuk kotak atau persegi panjang. Contoh permainan papan yang banyak ditemukan di masyarakat ialah ular tangga, monopoli, ludo, catur, dan *The Game of Life*.

Secara umum, jenis permainan anak dapat dikategorikan ke dalam tiga kelompok, yaitu (a) permainan aktif, (b) permainan pasif, dan (c) permainan fantasi.⁴³ Permainan aktif dan pasif merujuk pada jumlah pemain. Permainan aktif ialah permainan yang melibatkan lebih dari satu orang. Permainan pasif ialah permainan yang dilakukan oleh satu pemain dan

⁴² Arsyad, *op. cit*, ha. 35

⁴³ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, (Jakarta: Prenadamedia Grup, 2016), ha. 147

biasanya dilakukan di telepon genggam atau komputer. Permainan fantasi melibatkan hayalan individu. *Board game* dapat diklasifikasikan sebagai permainan aktif. Pada *board game*, jumlah pemain yang terlibat yaitu minimal dua orang.

Berdasarkan penggolongan permainan khususnya pada anak-anak permainan dapat dibagi menjadi lima kategori, yaitu (a) permainan bayi, (b) permainan perorangan, (c) permainan tetangga, (d) permainan tim, dan (e) permainan dalam ruang.⁴⁴ Permainan bayi seperti cilkuba dilakukan hingga anak berusia satu tahun dengan interaksi antara bayi dan keluarganya. Pada permainan perorangan anak memiliki fantasi tersendiri tentang mengalahkan dirinya sendiri dalam hal ini pencapaian pada permainan yang ia menangkan. Perbedaan antara permainan tetangga dan permainan tim ialah permainan tetangga kurang terorganisir dibandingkan permainan tim. Permainan dalam ruang merujuk pada tempat permainan itu dilaksanakan seperti permainan kartu atau catur yang pada umumnya dimainkan di dalam ruangan. *Board game* dapat digolongkan ke dalam permainan tim sebab dalam *board game* jumlah pemain minimal dua orang dan peraturan permainan terorganisir.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *board game* merupakan salah satu jenis permainan yang terbuat dari material

⁴⁴ Hurlock, *op. cit*, ha. 334

seperti kayu atau plastik dan berbentuk persegi atau persegi panjang. *Board game* cocok dimainkan oleh anak-anak. Pada *board game* jumlah pemain yang terlibat minimal sebanyak dua pemain.

b. Penggunaan *Board Game* dalam Pembelajaran

Board game dapat menjadi sebuah alat pendidikan. Menurut Mutiah, permainan merupakan alat pendidikan yang dapat memberikan rasa bahagia, dapat membantu mengenalkan siswa pada aturan yang berlaku, dan melatih siswa tentang nilai kejujuran, sportifitas, kompetisi, dan kegigihan.⁴⁵ Menanamkan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat melalui permainan tidak akan membuat siswa bosan dan siswa lebih mudah memahaminya. Ia juga mampu belajar menerima sanksi sosial akibat melanggar aturan atau norma.

Permainan tidak hanya dapat menanamkan nilai-nilai moral kepada pemainnya, tetapi permainan yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dapat menunjang proses pembelajaran serta memberikan dampak yang positif terhadap aspek kognitif, aspek psikomotor, dan untuk mengasah ketajaman penginderaan.⁴⁶ Perkembangan kognisi dapat diartikan sebagai perkembangan kemampuan kerja otak yang meliputi logika berfikir, daya ingat,

⁴⁵ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), ha. 109

⁴⁶ Mayke S.Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan* (Jakarta: PT Grasindo,2007), ha. 38

dan kemampuan bahasa. Penginderaan meliputi indera pendengaran, penglihatan, perabaan, pengecapan, dan penciuman.

Penggunaan *board game* sebagai media pembelajaran khususnya dalam pelajaran bahasa Inggris sekolah dasar harus memperhatikan karakteristik siswa. Menurut Sudono aktivitas permainan untuk anak-anak dapat berupa mengelompokkan, memadukan, menyusun sesuai kriteria tertentu, menebak objek, atau mencari pasangan objek.⁴⁷ *Board game* dapat dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa, karakteristik siswa, materi pelajaran siswa, dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Dalam menerapkan *board game* untuk pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar ada dua hal penting yang harus diperhatikan, yaitu pengelompokan siswa dan penjelasan tentang peraturan tentang permainan tersebut. *There are two important steps when implementing games to young learner by their teacher, grouping the students and giving explanation and instruction about the game.*⁴⁸ Dalam mengelompokkan siswa, guru sebaiknya memerhatikan karakteristik siswa secara umum dan tingkat prestasi siswa sehingga permainan dapat berjalan dengan seimbang. Penjelasan yang diberikan sebelum bermain juga harus jelas dan lengkap agar saat bermain

⁴⁷ Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan*, (Jakarta: PT Grasindo, 2006), ha. 7

⁴⁸ Bakhsh, Sahar Ameer. *Using Games as a Tool in Teaching Vocabulary to Young Learners*. Canadian Center for Science and Education Vol. 9 No. 7 ISSN 1916-4742. 2016. ha. 123

siswa tidak merasa bingung dan justru dapat menghambat jalannya permainan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *board game* pada pembelajaran di sekolah dasar merupakan hal yang baik. Penggunaan atau pengembangan *board game* harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa, karakter siswa, serta materi yang ingin dipelajari. Pada penerapan *board game* harus memerhatikan proses pengelompokan siswa serta memberikan penjelasan yang lengkap dan jelas tentang permainan tersebut.

c. Efek *Board Game* terhadap Kosakata Siswa

*Games like RPG or board game are advantageous and effective in learning vocabulary. They improve student's communicative skills and they have a chance to use the target language.*⁴⁹ Permainan seperti *role playing game* atau permainan papan dapat memberikan banyak manfaat dan efektif bila digunakan sebagai media pembelajaran untuk belajar tentang kosakata. Permainan tersebut dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa dan siswa memiliki kesempatan untuk menggunakan kosakata tersebut. Siswa

⁴⁹ Derakhshan, Ali dan Elham Davoodi Khatir, *The Effects of Using Games on English Vocabulary Learning*. Journal of Applied Linguistics and Language Research Vol. 2 Issue 3 ISSN 2376-760x. 2015. ha. 40

belajar memahami makna kosa kata melalui permainan karena di dalam permainan kosa kata tersebut sering digunakan, seperti kata *game over* yang berarti tamat, frasa *roll the dice* yang memiliki makna kocok dadu nya, dan kata *winner* yang berarti pemenang. Pengertian yang didapatkan melalui permainan dapat digunakan di kehidupan sehari-hari siswa. Secara umum *board game* dapat mengembangkan karakter serta kecerdasan siswa. Menurut Montessori dalam Suyadi, saat bermain anak akan menyerap semua hal dalam permainan tersebut yang disebut sebagai aktivitas belajar.⁵⁰ Siswa belajar mengembangkan sikap jujur, sportif, dan menghargai orang lain. Penerapan *board game* dalam pembelajaran membuat siswa lebih mudah menerima dan memahami materi pelajaran.

Board game juga memiliki dampak positif lainnya terhadap kosa kata bahasa Inggris, yaitu *board game* dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga siswa dapat dengan cepat memahami makna kosa kata pada permainan. *The board games create a fun and relaxed atmosphere where young learners could learn fast and retain words better.*⁵¹ *Board game* mampu membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan tidak tegang. Pada situasi yang menyenangkan siswa mampu menerima serta memahami

⁵⁰ Suyadi, *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*, (Jakarta : Powerbooks Publishing, 2011), ha. 20

⁵¹ Ameer, *op. cit*, ha. 122

berbagai informasi dengan cepat sehingga siswa dapat dengan mudah mengerti makna kosa kata dalam bahasa Inggris.

Menurut Wang, *board game* dengan pola menebak kata atau menyusun kata pada kolom vertikal dan horizontal dapat diadopsi sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi, kepercayaan diri, serta penguasaan kosa kata.⁵² Pada aspek penguasaan kosa kata, pola permainan menebak kata atau menyusun kata membuat siswa belajar untuk menemukan penulisan kosa kata dalam bahasa Inggris yang benar. Kesalahan posisi huruf dalam kosa kata atau kurang lengkapnya huruf di dalam penulisan kosa kata dapat diminimalisir melalui aktivitas ini sebab siswa akan terbiasa untuk menebak kosa kata dalam bahasa Inggris yang benar. Siswa juga dapat memperkaya kosa kata yang ia ketahui karena dalam bahasa Inggris perbedaan satu huruf di dalam sebuah kata dapat memiliki makna yang berbeda, seperti *by* dan *bye*. *By* memiliki makna oleh yang merujuk pada subjek tertentu sedangkan *bye* memiliki makna ucapan selamat tinggal.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *board game* memiliki dampak atau pengaruh yang baik terhadap kosa kata siswa. Beberapa dampak bermain *board game* terhadap kosa kata bahasa

⁵² Wang, Y.J., Shang, Briody P. *Investigating the Impact of Using Games in Teaching Children English*. International Journal of Learning and Development Vol.1 No.1 ISSN 18298028. 2001. ha. 127

Inggris ialah siswa lebih cepat memahami makna kosa kata dalam bahasa Inggris, siswa mampu mengingat lebih lama makna kosa kata dalam bahasa Inggris, dan siswa dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris sebab memiliki pengetahuan kosa kata yang baik.

7. Produk Serupa dalam Pengembangan *Board Game* Berbasis *Direct Method*

Pengembangan *board game of occupation* berbasis *direct method* merupakan pengembangan dari produk yang dihasilkan oleh Mahdiana Syarifah. Mahdiana melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media *Twin’s Class* Berbasis *Direct Method* Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas IV SDN Pekayon 05 Jakarta Timur”. Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan tersebut ialah media pembelajaran bahasa Inggris bernama *Twin’s Class*. *Twin’s Class* merupakan media pembelajaran berbasis *direct method* dalam bentuk permainan papan yang menerapkan konsep ular tangga. Tema pada permainan ini ialah *things in classroom* atau benda-benda di dalam kelas.

Komponen pada permainan ini ialah satu papan permainan, dua puluh set kartu, empat buah bidak, dan dua dadu. Papan permainan terdiri dari 49 kotak sebagai kotak ular tangga, 5 gambar anak perempuan, dan 5 gambar

anak laki-laki. Kartu pada permainan bernama *Question Card* dan *Let's Speak Card*. *Question Card* merupakan kartu yang berisi pertanyaan dan *Let's Speak Card* merupakan kartu yang berisi kalimat perintah. Cara memainkannya ialah siswa melakukan hompimpa kemudian membuang dadu. Pemain menjalankan bidak sesuai angka pada dadu. Saat berhenti pemain mengambil kartu dan menjawab pertanyaan pada kartu atau melakukan perintah pada kartu. Bila terdapat gambar anak perempuan, bidak akan maju ke kotak di depannya dan bila terdapat gambar anak laki-laki, bidak akan mundur ke kotak dibelakangnya. Pemenangnya ialah pemain yang sampai ke bagian puncak kotak pada permainan.

Letak penerapan prinsip *direct method* pada permainan ini ialah seluruh komponen permainan menggunakan bahasa Inggris, pada seluruh komponen tidak terdapat petunjuk atau pertanyaan dalam bahasa Indonesia, terdapat perintah untuk memainkan bidak dan menjawab pertanyaan pada *Question Card* dan *Let's Speak Card*, terdapat ilustrasi yang menarik, pertanyaan pada *Question Card* dan *Let's Speak Card* berhubungan dengan lingkungan di sekitar siswa, dan aktivitas berpusat pada siswa karena seluruh permainan dilakukan secara mandiri oleh siswa. Namun, terdapat beberapa kekurangan pada permainan ini. Pada permainan ini belum terdapat simbol fonetik untuk setiap jawaban *Question Card* dan *Let's Speak Card* sehingga siswa kurang

memahami cara menyebutkan jawaban dengan benar, tidak terdapat aktivitas untuk memeragakan sesuatu, dan tidak terdapat aktivitas untuk belajar menulis jawaban dengan cara yang benar.

8. Rancangan Media *Board Game of Occupation* Berbasis *Direct Method*

Produk yang ingin dikembangkan oleh peneliti ialah *board game of occupation* berbasis *direct method*. *Board game of occupation* berbasis *direct method* merupakan sebuah permainan teka-teki silang pada media papan tentang *occupation* atau macam-macam pekerjaan yang pengembangannya berbasis metode langsung. Berdasarkan metode tersebut, maka permainan papan ini hanya menggunakan bahasa Inggris, tidak menggunakan translasi dalam bahasa Indonesia, kartu permainan memuat gambar ilustrasi yang menggambarkan kehidupan siswa, dan permainan ini berpusat pada siswa sehingga melibatkan siswa secara aktif untuk membaca dan menjawab soal secara langsung dalam bahasa Inggris.

Dalam merancang permainan untuk siswa SD terdapat beberapa aspek yang harus diperhatikan, seperti unsur tipografi, ilustrasi, dan peraturan permainan. Tipografi pada unsur permainan harus disesuaikan dengan

klasifikasi usia siswa. Berikut ini adalah tabel ukuran huruf dan bentuk huruf sesuai klasifikasi kelas peserta didik.⁵³

Tabel 2.2
Ukuran Huruf dan Bentuk Huruf

Sekolah	Kelas	Ukuran Huruf	Bentuk Huruf
SD/MI	1	16Pt-24Pt	Sans-serif
	2	14Pt-16Pt	Sans-serif dan Serif
	3-4	12Pt-14Pt	Sans-serif dan Serif
	5-6	10Pt-11Pt	Sans-serif dan Serif
SMP/MTs	7-9	10Pt-11Pt	Serif
SMA/MA/SMK/MAK	10-12	10Pt-11Pt	Serif

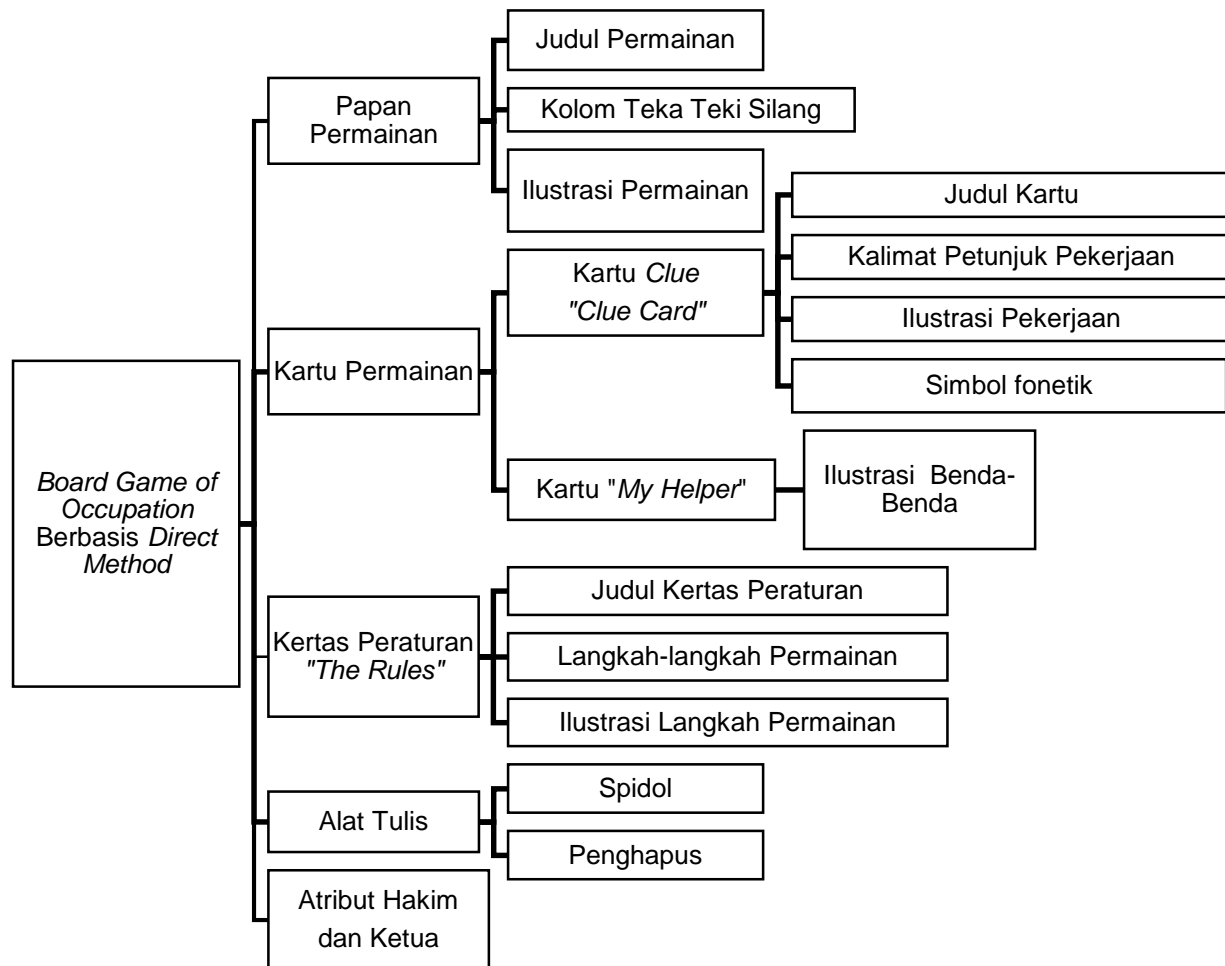
Semakin rendah usia siswa maka ukuran tulisan semakin besar dan jenis tulisan yang dipakai harus jelas. Jenis tulisan yang pada umumnya digunakan untuk siswa kelas tiga ialah Sans Serrif dan Serrif.

Ilustrasi pada permainan harus jelas dan tidak buram, ukuran ilustrasi proporsional, dan menggunakan warna-warna yang cerah. Peraturan permainan harus adil, objektif, terbuka kepada setiap pemain, dan mampu mengakomodir permainan agar tetap sesuai dengan tujuan awal.

⁵³ B. P. Sitepu, *Penulisan Buku Teks Pelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), ha. 133

Berdasarkan aspek materi hal yang patut diperhatikan ialah kesesuaian kosa kata dengan tema, variasi kosa kata, dan kesesuaian kalimat dengan bahasa sehari-hari. Pada aspek kebahasaan komponen seperti penggunaan huruf kapital, tanda baca, dan kesesuaian diksi dengan perkembangan bahasa siswa patut diperhatikan.

Pengembangan *board game of occupation* berbasis *direct method* ini memiliki beberapa komponen permainan, yaitu papan permainan, kartu petunjuk permainan, kartu jawaban permainan, kartu bantuan permainan, buku peraturan dan alat tulis. Berikut ini aspek dalam komponen permainan, yaitu:



Bagan 2.3

Komponen *Board Game of Occupation Berbasis Direct Method*

Unsur metode langsung pada komponen papan permainan terdapat pada perintah atau instruksi untuk memeragakan dan menebak jenis-jenis pekerjaan yang tertera pada kertas *The Rules*, judul permainan yang menggunakan bahasa Inggris dan dilengkapi dengan ilustrasi berupa karakter

dari berbagai jenis pekerjaan yang dekat dengan keseharian siswa. Pada komponen kartu petunjuk *Clue Card*, kalimat petunjuk yang digunakan menggunakan kalimat dalam bahasa Inggris dan terdapat simbol fonetik untuk membaca jawaban dengan cara yang tepat. Ilustrasi pada *Clue Card* menggambarkan keadaan yang dekat dengan keseharian siswa, sehingga dapat membantu siswa untuk memahami maksud petunjuk dan mengetahui jawabannya. Kertas peraturan permainan *The Rules* menggunakan bahasa Inggris dan terdapat ilustrasi untuk memudahkan pemain memahami langkah-langkah permainan.

B. BAHASAN YANG RELEVAN

Penelitian dan pengembangan yang relevan ialah penelitian berjudul “Pengembangan Media Permainan *Transportation Monopoly (Tramo)* Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis *Direct Method* Untuk Siswa Kelas V SD”. Penelitian ini merupakan penelitian yang dilakukan oleh Fitria Ayunda. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa permainan yang diadaptasi dari permainan monopoli dengan tema transportasi berbasis metode langsung bagi siswa kelas V SD.

Metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan dengan model Borg dan Gall. Pada tahap uji dua ahli media, permainan ini

memperoleh skor sebesar 100% yang berarti sangat baik, ahli bidang studi memberikan skor 97% yang berarti sangat baik, dan skor yang diberikan oleh pendidik sebesar 100% yang berarti sangat baik. Pada tahap uji coba kelompok kecil dan pada tahap uji coba lapangan terdapat peningkatan rata-rata hasil uji coba yaitu semula 94,75% menjadi 98%. Berdasarkan penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa media permainan *transportation monopoly* berbasis *direct method* mencapai kriteria sangat baik.

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Ditya Jati Wicaksono berjudul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif “*Square Steps English*” untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar Kelas 1”. Tujuan dari penelitian ini adalah menciptakan alat permainan edukatif untuk pelajaran bahasa Inggris yang bernama “*Square Steps English*” bagi siswa kelas I SD. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Caturtunggal III, Yogyakarta.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model Borg dan Gall. Pada tahap validasi ahli media permainan ini memperoleh skor sebesar 100% yang berarti layak dan oleh ahli materi mendapatkan skor sebesar 94,87% yang berarti layak. Pada tahap uji coba lapangan awal permainan ini mendapat skor 98,14% dan saat tahap uji coba lapangan operasional mendapatkan skor sebesar 99,25% yang berarti layak. Sesuai penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif

“*Square Steps English*” termasuk dalam kategori layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris di SD.

Kajian penelitian lainnya yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Amin Listiyani dengan judul “Pengembangan *Board Game* Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya Untuk Kelas III SDN Kota Gede 5 Yogyakarta”. *Board Game* Ular Tangga merupakan permainan ular tangga yang dimodifikasi dan disesuaikan dengan materi kelas III SD tentang keanekaragaman budaya.

Penelitian ini dilakukan di SDN Kota Gede 5 Yogyakarta pada Maret-April 2017. Metode yang digunakan pada penelitian ini ialah *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE. Pada penilaian ahli media dan ahli materi permainan ini mendapatkan nilai rata-rata 4.445 dengan kategori penilaian sangat layak. Pada penilaian *small group* permainan ini mendapatkan skor sebesar 4.95 dengan kategori penilaian sangat layak dan pada tahap *field test* permainan ini memperoleh skor sebesar 4.75 dengan kategori penilaian sangat layak. Berdasarkan penilaian tersebut *Board Game* Ular Tangga sudah tepat sasaran dan layak untuk digunakan untuk kelas III sekolah dasar.

Berdasarkan beberapa penelitian dan pengembangan relevan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bahasa Inggris berupa

permainan papan berbasis *direct method* layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar dan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.